**异世界美术需求**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文档版本 | 时间 | 内容说明 | 作者 |
| 1.0 | 2015-5-31 | 世界物品与道具 | 赵晋伟 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

游戏模型

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 功能说明 | 外观描述 | 原画草图 | 对应文件名 |
| 无人占领据点 |  |  |  |  |
| 阵营A据点等级1 | 1. 不同等级，不同外观 2. 考虑外包成本，可考虑先做4级，或在一个模型上进行小改动 3. 据点模型会与插槽道具进行组合 4. 是否加入时间天气光影效果？ |  |  |  |
| 阵营A据点等级2 |  |  |  |
| 阵营A据点等级3 |  |  |  |
| 阵营A据点等级4 |  |  |  |
| 阵营A据点等级5 |  |  |  |
| 阵营A据点等级6 |  |  |  |
| 阵营A据点等级7 |  |  |  |
| 阵营A据点等级8 |  |  |  |
| 阵营B据点等级1 | 从成本考虑，可在阵营A上偏色 |  |  |  |
| 阵营B据点等级2 |  |  |  |
| 阵营B据点等级3 |  |  |  |
| 阵营B据点等级4 |  |  |  |
| 阵营B据点等级5 |  |  |  |
| 阵营B据点等级6 |  |  |  |
| 阵营B据点等级7 |  |  |  |
| 阵营B据点等级8 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

道具

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 功能说明 | 外观描述 | 原画草图 | 对应文件名 |
| 无人占领据点 |  |  |  |  |
| 收集器1-8级 | 收集器是占领据点的关键道具，每个据点可以安装8个  收集器可能体积较小，如果做不同的模型可能很难区分  建议用不同颜色或特效区分等级 |  |  |  |
| 护盾1-3级 | 增加据点的防御力，延长攻击时间 |  |  |  |
| 防御器1-3级 | 在进攻时，自动还击 |  |  |  |
| 防御特效 | 防御器开火特效 |  |  |  |
| 进攻武器1-8级 | 有一定攻击范围的，可以考虑炸弹模型 |  |  |  |
| 进攻特效 | 进攻武器特效 |  |  |  |
| 抽取增强器 | 可以在短时间内，提高据点产出道具 |  |  |  |
| 防御增强器 | 在短时间内，提高据点防御火力 |  |  |  |
| 传送门 | 可远程操作据点，不一定是门的样式 |  |  |  |
| 充能器（连接器） | 用于给据点远程充能 |  |  |  |
| 电池 | 储存多余能量 |  |  |  |
| 连接增强器 | 第一版不做  用于建立更远据点之间的连接 |  |  |  |
| 逆变器 | 第一版不做  在不摧毁据点的情况下，保留据点道具，切换阵营 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

图标

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 功能说明 | 外观描述 | 原画草图 | 对应文件名 |
| 能量 |  |  |  |  |
| 等级 |  |  |  |  |
| 背包 |  |  |  |  |
| 势力地图 |  |  |  |  |
| 商城 |  |  |  |  |
| 宝石 |  |  |  |  |
| …… |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |